

Tutorien „Inklusion und (digitale) Medienbildung“

Freiwillig und zur Anrechnung in den Zertifikaten
Wintersemester 2020/21



Wann?

Fr. 29.01.21 15:00-18:00 Uhr

Sa. 30.01.21 10:00-14:30 Uhr

Wo?

Aufgrund der aktuellen Corona-Situation findet diese Veranstaltung digital statt. Weitere Informationen erhalten Sie nach der Anmeldung per E-Mail.

Bitte melden Sie sich **bis zum 27.01.** per E-Mail unter inklusivemedienbildung@web.de an.

Referierende:

Christoph Marci-Boehncke

Jule Schmidt

Pia Jennert

Sophie Sendler

Sophie Jost

Unter der Leitung von:

Prof. Dr. Gudrun Marci-Boehncke,

Tatjana Vogel, M. Ed.

PROGRAMM

Freitag, 29. Januar 2021

15 Uhr

Gemeinsamer Einstieg ins Thema und Organisatorisches

Workshop: „Unterstützte Kommunikation“ – „SpreadTheSign“ & more

„Man kann nicht nicht kommunizieren“ ist eines der viel zitierten Axiome von Paul Watzlawick. Und Kommunikation im Unterricht zum Zweck des Wissensaustauschs geschieht zumeist verbal – doch wie können Lehrende Schüler*innen unterstützen, die nur teilweise oder primär nonverbal kommunizieren? In diesem Workshop wollen wir uns ansehen, welche Möglichkeiten die „Unterstützte Kommunikation“ bietet, um Kommunikationsprozesse im Klassenraum zu optimieren. In Anlehnung an den DigCompEdu, den europäischen Rahmen für digitale Kompetenz von Lehrenden, werden wir uns dafür eine körpereigene und eine externe Kommunikationshilfe ansehen, und erörtern, inwieweit diese zur Verbesserung der Lehre und des Lernens in jedem (nicht nur dem Förderschul-) Klassenraum beitragen können.

16 Uhr

17 Uhr

Workshop: Einsatz der App „ANTON“ zur individuellen Förderung

Lernapps und -plattformen dienen nicht nur in Zeiten des Distanzlernens der Unterstützung des individuellen Lernprozesses. Im Unterricht können sie vor allem zur Differenzierung und zielgerichteten Förderung genutzt werden.

Die „ANTON“-App – ein von der EU gefördertes und an die Lehrpläne der Bundesländer angepasstes Bildungsprojekt – bietet zusätzlich dazu einen virtuellen Klassenraum, der als motivierendes, werbefreies und kostenloses Lernsystem zu mehr Chancengleichheit beitragen kann.

Inhalt dieser Workshopeinheit werden neben Anwendungsmöglichkeiten zuhause und im Unterricht auch die Diskussion von Vor- und Nachteilen sowie Potenzialen dieser (und ähnlicher Apps) sein.

Samstag, 30. Januar 2021

Workshop: Anwendungen zur Lehr-/ Lernorganisation und Ergebnissicherung

Im Internet gibt es inzwischen unglaublich viele Tools, die uns die Organisation und das Sammeln von Wissen erleichtern. Hierbei fällt es jedoch schwer den Überblick zu behalten und zu entscheiden, welche Anwendung gerade die richtige ist. Wir schauen uns in diesem Workshop verschiedene Anwendungen an und probieren so einiges davon auch selbst aus. Neben Karteikarten- und Mindmap-Apps werden wir uns auch mit Möglichkeiten zur Evaluation beschäftigen.

10 Uhr

11 Uhr

Workshop: Problemlösen und Modellieren:

Daten mit R-Studio kennenlernen, aufbrechen und visualisieren

Daten sind die Währung des 21. Jahrhunderts. Sie analysieren zu können ist eine wichtige Medienkompetenz. R-Studio ist eine kostenlose Open Source Software, die für statistische Analysen verwendet wird. Daten können mittels der Programmiersprache R geordnet, transformiert, visualisiert und modelliert werden, sodass sie anschließend interpretiert werden können. Ziel dieses Tutoriums ist es, einen ersten Einblick in die Datenanalyse zu geben, eine Beispielanalyse durchzuführen und deutlich zu machen, warum dies auch für Deutschlehrende eine wichtige kommunikative Kompetenz ist.

PROGRAMM

Samstag, 30. Januar 2021

Mittagspause

12-13 Uhr

Workshop: Programmieren in der Schule

13 Uhr

Roboter bis Binärcode: Wir lernen gemeinsam eine Seite des Programmierens kennen, die bereits unseren jüngsten Lernenden zugänglich ist, Spaß macht, und ihnen einen neuen Einblick in die Welt der Technik eröffnet. Dabei befassen wir uns mit analogen Übungen als Einstieg, gucken uns verschiedene Internetseiten und Apps an und lernen, welche Arten von Robotern besonders gut in einem Schulumfeld genutzt werden können. Es soll deutlich werden, wie gut Programmieren in den Lehrplan passt und spielerisch umgesetzt werden kann.

Gemeinsame Reflexion und Evaluation

14 Uhr

